INSTALLATIONSANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

INSTALLATIONSINFORMATIONEN **3**

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart..3
DirectX™-Installationshinweise.....4
Installation des Spiels.....5
De- und Neuinstallation 7
Das Spiel starten.....7
Konfiguration modifizieren 7
Probleme mit Ihrer Software?.....7
Grafikprobleme 8
Soundprobleme 9
Kundendienst 10

ÜBERSICHT DER TASTATURBEFEHLE **12**

Tastaturbefehle.....12
Fortbewegung zu Fuß 12
Kampf.....13
Seereise 13
Interaktion.....14
Cursor 14
Weitere Befehle 15

BENUTZEROBERFLÄCHE **16**

Anzeigen 16
Kompaß.....16
Gold.....16
Rucksack.....16
Werkzeuggürtel.....16
Zauberbuch.....16
Tagebuch 17
Zusatzinformationen über das Zauberbuch ...17
Zusatzinformationen über das Tagebuch 27
Rucksack.....18
Statistik 19
Gift.....19
Bücher/Schriftrollen/Notizen.....19
Ausrüstung/Panzerung/Waffen/
Objekte.....19
Kommunikation mit NPCs.....20
Einkaufen.....20

CREDITS - MITWIRKENDE **21**

Origin.....21
Electronic Arts 23

INSTALLATIONSINFORMATIONEN

BITTE LESEN SIE DIESE INSTALLATIONSANLEITUNG, BEVOR SIE ULTIMA IX: ASCENSION INSTALLIEREN.

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es wichtig, daß sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen.

- ScanDisk durchsucht die Festplatte nach verlorenen Daten.
- Die Defragmentierung der Festplatte stellt sicher, daß die Dateien richtig sortiert sind. Sollte die Festplatte nicht überprüft werden, können die Daten beschädigt werden.

1. Um ScanDisk zu starten, klickt man auf den **Start**-Button der Taskleiste.
2. Im Startmenü muß **Ausführen** gewählt werden.
3. Dann sollte scandisk in das Dialogfenster eingegeben und auf **OK** geklickt werden.
4. Wenn das Programm aktiviert ist, sollte man sich vergewissern, daß bei der **Prüfart Intensiv** ausgewählt wurde. Es dauert einige Zeit, bis dieser Vorgang beendet ist, wenn "Intensiv" gewählt wurde, aber das Ergebnis ist dafür auch umso besser. Man sollte sich vergewissern, daß **Fehler automatisch korrigieren** aktiviert ist. Dann sollte das Laufwerk ausgewählt werden, auf das das Spiel installiert werden soll (z.B. C).
5. Wenn alles korrekt eingestellt ist, sollte auf **Start** geklickt werden, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.
6. Danach sollte die Defragmentierung gestartet werden. Dazu klickt man mit der linken Maustaste auf den **Start**-Button der Taskleiste.
7. Im Startmenü muß **AUSFÜHREN** gewählt werden.
8. Dann sollte **DEFRAG** in das Dialogfenster eingegeben und auf **OK** geklickt werden.
9. Wie bei ScanDisk muß das Laufwerk, auf das das Spiel installiert werden soll, gewählt und auf **OK** geklickt werden. Dieser Prozeß dauert ein wenig, gewährleistet jedoch eine fehlerfreie Installation des Spiels.

DIRECTX-INSTALLATIONSHINWEISE

LESEN SIE DIESEN ABSCHNITT GANZ DURCH, BEVOR SIE *ULTIMA™ IX: ASCENSION* ODER DIE DIRECTX-TREIBER INSTALLIEREN.

DirectX ist ein API (Application Programming Interface), das Anwendungen unter Windows 95/98 ermöglicht, schnellen Echtzeitzugang zu Ihrer Hardware zu erhalten. Es macht es auch einfacher, Hardware zu installieren und zu konfigurieren. Das macht das DirectX API ideal für Spiele unter Windows 95/98.

Ultima™ IX: Ascension verwendet DirectX 7 API (die neueste Version von DirectX zur Zeit der Spielentwicklung) und enthält DirectX 7-Dateien, die Sie installieren können.

Zwei Komponenten von DirectX, DirectDraw™, DirectSound™ und Direct 3D erfordern möglicherweise, daß Sie die Treiber für Ihre Grafik- und Ihre Soundkarte aktualisieren, damit diese Komponenten richtig funktionieren. Wenn Sie Grafik- und Soundkartentreiber verwenden, die DirectX nicht unterstützen, kann es zu Grafik- und Audioproblemen in DirectX-Programmen kommen.

Hinweis: Falls Sie während der Installation von DirectX 7 einen Grafik- oder Soundkartentreiber verwenden, der DirectX unterstützt, aber von Microsoft noch nicht anerkannt wurde, werden Sie gefragt, ob Sie diesen durch einen anerkannten Treiber ersetzen wollen. Im Falle von Grafikkarten empfehlen wir, in dieser Situation den Grafikkartentreiber des Herstellers nicht zu ersetzen. Manche Hersteller verwenden ihre eigenen Spezialtreiber, die für das Funktionieren der Grafik-Dienstprogramme wichtig sind. Wenn Sie den herstellereigenen Treiber durch den von Microsoft ersetzen, kann es sein, daß diese Dienstprogramme nicht mehr funktionieren.

Prüfen Sie nach der Installation von DirectX 7 folgendermaßen, ob Ihre Grafik- bzw. Soundkartentreiber DirectX unterstützen:

1. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche **Start** in der Windows-Taskleiste. Klicken Sie anschließend auf **Ausführen**... .
2. Tippen Sie in das Textfeld DXDIAG und klicken Sie dann auf **OK** (C:\Windows\System\).
3. Überprüfen Sie die Treiber für Anzeige und Sound, in dem Sie auf die entsprechenden Register klicken.

Im Feld 'Treiber' wird die Versionsnummer der Treiber angezeigt, außerdem enthält es die Information, ob der Treiber von Microsoft für DirectX 7 zertifiziert ist oder nicht.

- Ist die Angabe im Feld Zertifiziert "Nein", sollten Sie sich mit dem Gerätehersteller in Verbindung setzen, um neue Treiber anzufordern, die DirectX 7 unterstützen.
- Ist die Angabe im Feld Zertifiziert "Ja", wird Ihre Grafik- oder Soundkarte von DirectX 7.0 unterstützt und sollte auch problemlos in DirectX 7-unterstützen Anwendungen laufen.

INSTALLATION DES SPIELS

Gehen Sie wie folgt vor, um *Ultima IX: Ascension* zu installieren:

1. Starten Sie Windows® 95/98.
2. Legen Sie die Ultima IX:Ascension-Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autoplay-Menü wird angezeigt (ist das nicht der Fall, öffnen Sie den Arbeitsplatz, und doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk und dann auf die Datei AUTORUN.EXE).
3. Klicken Sie auf INSTALLIEREN, um den Installationsvorgang zu starten.
4. Das Programm beginnt mit dem Installationsvorgang. Der erste Schritt besteht darin, automatisch zu überprüfen, ob Sie DirectX 7 bereits auf Ihrem System installiert haben. Wenn es bereits installiert ist, wählen Sie einfach WEITER. Falls nicht, klicken Sie auf DIRECTX INSTALLIEREN.
5. Das Fenster SYSTEMLEISTUNG zeigt dann CPU- und RAM-Informationen über Ihr System an. Klicken Sie auf WEITER.
6. Mit dem folgenden Bildschirm können Sie den 3D-Beschleuniger und seine Softwareschnittstelle für das Spiel auswählen. Sie können diese Informationen manuell eingeben oder **Automatische Konfiguration** auswählen, damit das Setup-Programm Ihre 3D-Hardware für Sie feststellt. Glide® ist die 3D-Schnittstelle, die nur für den 3Dfx Voodoo™-Chipsatz benutzt wird. Direct3D ist Microsofts 3D-Schnittstelle und kann mit einer Vielzahl von Hardware-Geräten verwendet werden. Wenn Sie Direct3D auswählen, müssen Sie auch die gewünschte 3D-Karte auf der Pulldown-Liste auswählen, wenn auf Ihrem System mehr als eine 3D-Karte installiert ist. Wenn Sie einen 3Dfx Voodoo 3D-Beschleuniger haben, empfiehlt sich, die Option Glide auszuwählen.
7. Das Programm zeigt daraufhin einen Texturen-Mapping-Bildschirm an. 8-Bit-Texturen sorgen für bessere Leistung auf älterer 3D-Hardware, doch wird die Bildqualität dadurch etwas beeinträchtigt. 16-Bit-Texturen sorgen für eine bessere Bildqualität, erfordern jedoch neuere 3D-Hardware. Nicht alle 3D-Karten unterstützen sowohl 8- als auch 16-Bit-Texturen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche Texturen Ihre Karte unterstützt, wählen Sie Automatische Konfiguration, damit das Setup-Programm dies für Sie feststellt.

   Wenn Sie einen Direct3D-Beschleuniger haben und 16-Bit-Texturen ausgewählt haben, steht eine Option D3D-Komprimierung zur Verfügung. Mit dieser Option wird die Installation kleinerer, komprimierter 16-Bit-Texturdateien ermöglicht, die im Spiel dekomprimiert werden. Bestimmte Direct3D-Karten haben eine eingebaute Funktion zur Beschleunigung dieses Direct3D-Texturdekomprimierungs-Vorgangs.
8. Auf dem folgenden Bildschirm können Sie die Bildschirmauflösung auswählen, mit der *Ultima IX: Ascension* ausgeführt werden soll. Niedrigere Auflösungen sorgen für bessere Systemleistung, höhere für bessere Bildqualität.
9. Sie können dann Ihre Mip-Mapping-Einstellungen konfigurieren. Mip-Mapping ist eine 3D-Funktion, die die Bildqualität der Spielwiedergabe verbessern kann.

   Sie können die Mip-Mapping-Funktion aktivieren oder deaktivieren und die höchste Texturendetailstufe einstellen, die das Spiel verwendet. Jede Textur in *Ultima IX: Ascension* verwendet mehrere Detailstufen. Wenn Mip-Mapping aktiviert wird, kann die 3D-Hardware dynamisch aus verschiedenen Detailstufen auswählen. Dies basiert auf dem Abstand eines Objekts vom Betrachter. Dadurch wird die Bildqualität verbessert. Mip-Mapping kann jedoch die Systemleistung etwas beeinträchtigen und erfordert mehr Texturenspeicher auf Ihrer

Hardware. Wenn Ihre 3D-Hardware nur über wenig Texturen-RAM verfügt, können Sie eine niedrigere Detailstufe für Ihre Texturen auswählen. Die Welt sieht etwas verschwommener aus, aber das Spiel läuft schneller. Wie zuvor können Sie Automatische Konfiguration auswählen, damit das Setup-Programm die besten Einstellungen für Sie bestimmt.

10. Der letzte Schritt besteht darin, die Audioeinstellungen auszuwählen. Wenn auf Ihrem System mehr als eine Soundkarte installiert ist, wählen Sie bitte die Karte aus, die *Ultima IX: Ascension* verwenden soll. Sie können außerdem die EAX-Audiofunktion aktivieren, wenn Ihre Hardware dies unterstützt. Wählen Sie **Automatische Konfiguration**, damit das Setup-Programm diese Einstellungen für Sie konfiguriert. EAX™ ist die Umgebungsaudio-Technologie von Creative Labs. Wenn Ihre Hardware EAX unterstützt und Sie diese Funktion aktivieren, werden die Töne im Spiel von der Umgebung in der Spielwelt modifiziert, was für mehr Realismus und Tiefe sorgt.
11. Bestätigen Sie den Installationszielpfad (C:\Programme\Origin Systems\Ultima IX) oder klicken Sie auf 'Durchsuchen', um einen anderen Ordner auszuwählen.
    - Wenn Sie das Spiel nicht auf C:\ installieren möchten, wählen Sie bitte das gewünschte Laufwerk aus, geben einen neuen Installationspfad ein (z.B. D:\Spiele\Ultima IX) und klicken dann auf **OK**. Sie können aber auch auf einen bereits existierenden Ordner klicken, um diesen auszuwählen. Sofern der gewünschte Ordner noch nicht existiert, werden Sie aufgefordert, die Erstellung des Ordners zu bestätigen.
12. Klicken Sie auf WEITER.
13. Wählen Sie den Installationstyp und klicken Sie dann auf WEITER, um mit der Installation der Dateien auf Ihrer Festplatte zu beginnen.
    - Benutzer: Auswahl zwischen 8-Bit oder 16-Bit-Texturen, sowie Sprach- und Musikdateien.
    - Standard: Die Installation der erforderlichen Programmdateien, die zum Spielen benötigt werden.
    - Voll: Die Installation aller Programmdateien, sowie Sprach- und Musikdateien.
14. Wählen Sie ein Programmverzeichnis, in dem die Spielsymbole gespeichert werden.
15. Nachdem Sie Ihre Optionen ausgewählt haben, kopiert das Programm alle notwendigen Dateien auf Ihre Festplatte. Danach können Sie das Spiel starten.

DE- UND NEUINSTALLATION

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel haben oder das Spiel beim ersten Mal nicht richtig installiert werden konnte, empfehlen wir, das Spiel neu zu installieren.

Bitte gehen Sie wie folgt vor, um *Ultima IX: Ascension* neu zu installieren:

1. Starten Sie Windows 95/98.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Start > Programme > Origin Systems > Ultima IX > Ultima IX deinstallieren**.
3. Starten Sie den Installationvorgang, wie im Abschnitt "Installation des Spiels" beschrieben.

DAS SPIEL STARTEN

Gehen Sie wie folgt vor, um *Ultima IX: Ascension* zu starten:

1. Starten Sie Windows 95/98.
2. Legen Sie Ihre Ultima IX:Ascension-Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autoplay-Menü wird angezeigt (ist das nicht der Fall, öffnen Sie den Arbeitsplatz, und doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk und dann auf die Datei AUTORUN.EXE).
3. Klicken Sie auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

KONFIGURATION MODIFIZIEREN

Wenn Sie Ihre 3D- oder Audioeinstellungen nach der Installation des Spiels ändern möchten, können Sie dies durch Auswahl der Option SETUP im Autoplay-Menü tun.

Gehen Sie wie folgt vor, um *Ultima IX: Ascension* zu modifizieren:

1. Starten Sie Windows 95/98.
2. Legen Sie die *Ultima IX:Ascension*-Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Das Autoplay-Menü wird angezeigt (ist das nicht der Fall, öffnen Sie den Arbeitsplatz, und doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk und dann auf die Datei AUTORUN.EXE).
3. Klicken Sie auf SETUP, um den Setup-Vorgang zu starten.
4. Klicken Sie auf **Speichern**, um die Änderungen abzuspeichern.

HINWEIS: Die Änderung bestimmter Optionen, wie die Neueinstellung von 8-Bit auf 16-Bit, erfordert möglicherweise die Neuinstallation des Spiels.

SIE HABEN PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Wenn Sie Probleme bei der Installation oder Verwendung Ihrer Software haben, helfen wir Ihnen gerne.

- Bitte lesen Sie den Abschnitt *Installation des Spiels* gründlich durch.

Wenn Sie die Anweisungen befolgt haben und trotzdem Probleme mit der Installation oder dem Betrieb der Software haben, folgen hier einige Tips, mit denen Sie diese Probleme möglicherweise beheben können.

CD-PROBLEME

Für *Ultima IX: Ascension* ist ein 8x- oder ein schnelleres CD-ROM-Laufwerk erforderlich.

Während der Installation oder Ausführung des Spiels erscheint die Fehlermeldung "Datei nicht gefunden".

- Die CD muß in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein, um das Spiel installieren oder ausführen zu können.
- Vergewissern Sie sich, daß die CD nicht beschädigt oder zerkratzt ist.

CD-ROM-Leistungsprobleme

- Vergewissern Sie sich, daß Sie einen Windows-basierten 32-Bit-Windows 95/98-Treiber zur Steuerung Ihres CD-ROM-Laufwerks verwenden. Sie können diese Treiber mit dem Gerätemanager konfigurieren, den Sie unter **Start > Einstellungen > Systemsteuerung > System** finden.
- Verwenden Sie keinen DOS-basierten 16-Bit-Treiber, um Ihr CD-ROM-Laufwerk zu steuern (in CONFIG.SYS geladen), da dadurch die Leistung beträchtlich eingeschränkt wird.

VIDEO ODER AUDIO UNTERBROCHEN ODER STOTTERND

Sie können diese Probleme möglicherweise durch Einstellen des CD-ROM-Leseoptimierungs-Cache-Speichers beheben.

Leseoptimierung-Cache-Speicher einstellen:

1. Rechtsklicken Sie auf dem 95/98-Desktop auf das Symbol **Arbeitsplatz**, und wählen Sie dann im Popup-Menü die Option **Eigenschaften**.
2. Klicken Sie auf das Register **Leistungsmerkmale** und dann auf **Dateisystem**... .
3. Klicken Sie auf das Register CD-ROM und dann auf **Zugriff optimieren für:**. Wählen Sie dann QUAD-SPEED ODER HÖHER.
4. Bewegen Sie den Schieberegler **Größe des Zusatz-Cache-Speichers**: auf KLEIN und klicken Sie dann auf **Übernehmen**.

HINWEIS: Wenn Sie den Regler auf GROSS schieben, wird die Bildqualität von *Ultima IX: Ascension* nicht verbessert, die Leistung kann sogar verringert werden, indem RAM reserviert wird, der ansonsten für das Spiel zur Verfügung stehen würde.

GRAFIKPROBLEME

Ultima IX: Ascension erfordert einen neueren 8 MB 3D-Grafikbeschleuniger und Direct3D™- oder Glide™-kompatiblen Treibern.

HINWEIS: Wenn Ihr Windows 95/98-Anzeigetreiber DirectDraw nicht unterstützt, können bei der Installation oder beim Ausführen von *Ultima IX: Ascension* Schwierigkeiten auftreten.

ALLGEMEINE GRAFIKKARTENINFORMATIONEN

- Während der DirectX-Installation versucht das DirectX-Setup-Programm, einen Anzeigetreiber für Ihre Grafikkarte zu installieren, der DirectDraw unterstützt. Wenn Ihr Grafikkartentreiber DirectDraw nicht unterstützt, ersetzt das DirectX-Setup-Programm Ihren vorhandenen Grafikkartentreiber. In einigen Fällen können dadurch herstellerspezifische Dienstprogramme für Ihre Grafikkarte deaktiviert werden. Wenn diese Dienstprogramme weiter funktionieren sollen, müssen Sie möglicherweise die neuesten Treiber mit DirectDraw-Unterstützung direkt vom Hersteller Ihrer Grafikkarte beziehen.
- Wenn Ihr Grafikkartentreiber DirectDraw bereits unterstützt, von Microsoft aber noch nicht zertifiziert wurde, werden Sie aufgefordert, Ihren aktuellen Treiber zu ersetzen. In den meisten Fällen sollten Sie Ihren aktuellen Treiber nicht ersetzen, da dadurch herstellerspezifische Dienstprogramme für Ihre Grafikkarte deaktiviert werden können. Wenn Sie Grafikprobleme haben und die nicht zertifizierten DirectDraw-Treiber Ihres Herstellers verwenden, können Sie diese Probleme möglicherweise durch Neuinstallation von DirectX und Ersetzen Ihres aktuellen Grafiktreibers mit einem DirectX 7-Grafiktreiber beheben.

- Wenn Sie einen sekundären 3D-Beschleuniger zusammen mit einer primären 2D-Grafikkarte verwenden, muß diese primäre Grafikkarte über mindestens 2 MB RAM verfügen. Ihr 3D-Beschleuniger muß mindestens über 8 MB RAM verfügen.

Unterstützte 3D-Beschleuniger

Folgende 3D-Beschleuniger werden vollständig von Ultima Ascension unterstützt:

Glide

Voodoo 2 und 3

Voodoo Banshee

Direct 3D (empfohlene Konfiguration verwenden)

nVidia Riva 128

TNT/TNT2

Matrox G200/G400

HINWEIS: Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt DirectX-Installationshinweise.

3D-BESCHLEUNIGERTIPS

Wenn das Programm Probleme hat, Ihre unterstützte 3-D-Beschleunigerkarte zu erkennen, schlagen Sie bitte in der Dokumentation Ihrer 3D-Beschleunigerkarte nach.

Voodoo™3-Chipsatz

Ultima IX: Ascension erfordert die Glide-Runtimetreiber für die Chipsatzreihe Voodoo.

Sie können sich auch an den Hersteller Ihrer Karte wenden, um die neuesten Treiber für Ihre Karte zu erhalten.

HINWEIS: Wenn Sie weiterhin Probleme mit dem Ausführen von *Ultima IX: Ascension* haben, laden Sie bitte die neueste Version des Glide 2.5X-Treiber von der 3Dfx-Website unter www.3dfx.com herunter.

SOUNDPROBLEME

Ultima IX: Ascension erfordert eine Soundkarte mit DirectSound-Unterstützung. Wenn Ihr Soundkartentreiber DirectSound nicht unterstützt, kann es zu unterbrochenem oder stotterndem Ton oder zu ein- und ausgeblendetem Ton kommen. In diesem Fall empfehlen wir, daß Sie beim Hersteller Ihrer Soundkarte die neuesten Treiber beziehen.

SOUNDKARTE INSTALLIERT, ABER KEIN TON

- Überprüfen Sie, daß Ihre Lautsprecher oder der Kopfhörer richtig angeschlossen und die Lautstärke aufgedreht ist.

ALLGEMEINE SOUNDKARTENINFORMATIONEN

- Während der DirectX-Installation versucht das DirectX-Setup-Programm, einen Soundtreiber zu installieren, der DirectSound für Ihre Soundkarte unterstützt. Wenn Ihr Soundkartentreiber

DirectSound nicht unterstützt, versucht das DirectX-Setup-Programm, Ihren vorhandenen Soundkartentreiber zu ersetzen.

- Bitte wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Soundkarte, um aktuelle Treiber zu halten, wenn keine DirectX 7 DirectSound-Treiber für ihre Soundkarte zur Verfügung stehen.

HINWEIS: Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt DirectX-Installationshinweise.

KUNDENDIENST

Die *Ultima IX: Ascension*-CD enthält eine Windows-Hilfedatei, die Lösungen und Antworten bei den häufigsten Problemen liefert und angibt, wie dieses Produkt richtig verwendet wird.

➪ Um auf die Hilfedatei zuzugreifen, wählen Sie die EA-Hilfedatei im Menü **Start > Programme > Origin Systems > Ultima IX > EA-Hilfedatei** aus.

Im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte befindet sich außerdem ein Dienstprogramm, das automatisch Ihre Systemhardware feststellt und diese Informationen in einem Bericht zusammenfaßt.

➪ Um das Unterstützungsdienstprogramm auszuführen, doppelklicken Sie auf "Ip.exe" in Ihrem Spielverzeichnis.

PROBLEMLÖSUNGEN ONLINE!

Der Electronic Arts-Kundendienst bietet jetzt Lösungsvorschläge an, mit denen Sie häufige Probleme beheben können. Wenn Sie auf das World Wide Web zugreifen können, finden Sie diese Anleitungen unter

http://www.ea.com/tech_support/help_guides/troubles.htm

Hier finden Sie Fehlersucheinformationen über DirectX, Joysticks, Modems und Netzwerke sowie Informationen über die regelmäßige Systempflege und die Systemleistung. (Spielspezifische Informationen und weitere Angaben zur Fehlersuche finden Sie auf unserer Hauptseite unter **http://www.ea.com/tech_support**.)

Abgekürzte Versionen dieser Anleitungen finden Sie in der Hilfedatei auf der Programm-CD.

Wenn Sie Fragen über das Programm haben, kann Ihnen unsere Customer Support-Abteilung helfen. Unsere Web-Seite enthält aktuelle Informationen über die häufigsten Schwierigkeiten mit unseren Produkten. Dies sind die gleichen Informationen wie die, die unsere Kundenbetreuer zur Bearbeitung Ihrer Probleme verwenden. Wir aktualisieren die Produkt-Unterstützungsseiten täglich, wenden Sie sich also zuerst dorthin, um keine Wartezeiten bei der Lösung Ihres Problems zu haben:

http://www.ea.com/tech_support

Wenn Sie die benötigten Informationen nicht auf unserer Website finden, können Sie den Customer Support per E-Mail, Telefon, Fax oder auf dem Postweg verständigen. Alle Nachrichten werden auf dem gleichen Weg beantwortet — wenn Sie eine Anfrage per Fax schicken, antworten wir per Fax. Bitte senden Sie mit Ihrer E-Mail-Nachricht, Ihrem Fax oder Brief den Bericht des im Spiel befindlichen Unterstützungs-Dienstprogramms.

➪ Um das Unterstützungsdienstprogramm auszuführen, klicken Sie auf "Ip.exe" in Ihrem Spielverzeichnis.

Wenn Sie sofort mit jemandem sprechen möchten, können Sie uns unter (Vorwahl USA) 650-628-8480, von Montag bis Freitag zwischen 8.30-11.45 Uhr oder 13.00-16.30 Uhr (Pazifikzeit) anrufen. Bitte haben Sie den Bericht des Unterstützungs-Dienstprogramms zur Hand, wenn Sie anrufen. Dadurch können wir Ihre Fragen so schnell wie möglich beantworten. Unter dieser Nummer erhalten Sie keine Spieletips.

EA Tech Support Fax: (Vorwahl USA) 650/628-5999.

Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

SO ERREICHEN SIE UNS ONLINE

INTERNET-E-MAIL: support@ea.com (Korrespondenz bitte nur in English)

GARANTIEANFRAGEN: warranty@ea.com

WORLD WIDE WEB: Besuchen Sie unsere Website unter http://www.ea.com

FTP: Besuchen Sie unsere FTP-Site unter ftp.ea.com

EA-Customer Support in Deutschland
Electronic Arts GmbH
Customer Support
Pascalstraße 6
52076 Aachen

Der deutsche Kundendienst steht Ihnen Montags bis Freitags von 9.30 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 17.30 Uhr unter den folgenden Telefonnummern zur Verfügung:

Für Deutschland: 0190/572333 (1,21 DM/Min)*

Für die Schweiz: 0900/554020 (2 SFr/Min)*

Für Österreich: 0049/2408-940777*

In Deutschland können Sie zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min)* oder 0190/90 00 30 (2,40 DM/min)* (für ältere Spiele) in Anspruch nehmen, wenn Sie Spieletips benötigen.

*Für alle Nummern gilt: Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Kundendienstanfragen per Email können Sie in Deutsch an desupport@ea.com richten.

EA Customer Support Deutschland Fax: +49 (0)2408/94 04 44

(eingehende Faxe werden auch per Fax beantwortet, bitte geben Sie deshalb Ihre Faxnummer an)

ÜBERSICHT DER TASTATURBEFEHLE

TASTATURBEFEHLE

TAGEBUCH

[J] ..... Tagebuch öffnen (auf der zuletzt aufgeschlagenen Seite)

[Bild↑] ..... Nächste Seite

[Bild↓] ..... Vorherige Seite

[Strg][O] ..... Leistungsoptionen

[Strg][J] ..... Letzte Tagebuchseite

[Strg][K] ..... Erste Tagebuchseite

[Strg][B] ..... Bestiarium

[Strg][T] ..... Gobelin der Zeit

[Strg][Z] ..... Status

[Strg][M] ..... Britannia-Karte anzeigen

[Strg][S] ..... Speichern

[Strg][L] ..... Zuletzt gespeichertes Spiel laden

[Strg][X] ..... Spiel beenden (achten Sie darauf, vor dem Beenden des Spiels zu speichern). Um das Spiel zu beenden, muß das Tagebuch geschlossen sein.

ZAUBERBUCH

[S] ..... Öffnet das Zauberbuch (auf der zuletzt aufgeschlagenen Seite)

[Bild↑] ..... Nächste Seite

[Bild↓] ..... Vorherige Seite

[0]-[8] ..... Zauberspruchkreis (außer im Gespräch)

[9] ..... Rituale

[Strg][R] ..... Reagenzien

[Strg][G] ..... Zauberglossar

FORTBEWEGUNG ZU FUSS

Rechtsklicken ..... In Cursorrichtung bewegen

[Alt] + Rechtsklicken ..... Nach rechts bewegen

[Strg] + Rechtsklicken ..... Nach links bewegen

[Strg][Alt] + Rechtsklicken ..... Zurückbewegen

[⇧] ..... Laufen (Taste gedrückt halten)

[⇧] ..... Laufen oder Rennen als Vorgabe
..... (wird mit der Umschalttaste wieder aufgehoben)

[Leertaste] ..... Springen

[C] ..... Klettern

[←] ..... Seitenschritt nach links

[→] ..... Seitenschritt nach rechts

[↑] ..... Schritt nach vorne

[↓] ..... Schritt zurück

KAMPF

HINWEISE: Sie müssen im Kampfmodus sein, um anzugreifen und diese Kampfbefehle zu verwenden.

[⇥] ..... Kampfmodus starten / beenden

Linksklicken ..... Angriff

[Alt] + Linksklicken ..... Angriff 2 (falls erlernt)

[Strg] + Linksklicken ..... Angriff 3 (falls erlernt)

[Strg][Alt] + Linksklicken ..... Angriff 4 (falls erlernt)

Rechtsklicken ..... Bewegen

[Z] ..... Schild verwenden

[T] ..... Automatisches Zielen ein/aus. Wenn Sie sich im automatischen Zielmodus nach links und rechts bewegen, umkreist der Avatar das ausgewählte Ziel.

[N] ..... Nächstes Ziel erfassen (nur Zielmodus)

HINWEISE: Während Sie sich im Kampfmodus befinden, können Sie nicht mit Objekten oder NPCs interagieren.

SEEREISE

Nachdem Sie gelernt haben, wie man ein Schiff steuert, irgendwo auf das Schiff linksklicken, um den Schiffsteuermodus zu starten. Das funktioniert auch, wenn Sie sich nicht auf dem Schiff befinden. Der Avatar geht automatisch an Bord.

Im Schiffsteuermodus verwenden Sie folgende Befehle:

Rechtsklicken ..... In Cursorrichtung bewegen

Linksklicken ..... Mit Kanone schießen

[Esc] ..... Schiffsteuermodus beenden

INTERAKTION

Linksklicken ..... Objekt verwenden/aktivieren

Linsklicken + ziehen ..... Objekt aufheben/bewegen*

Q ..... Handmodus aktivieren. Aktiviert oder deaktiviert den Hand-/Objekt bewegen-Modus**

B ..... Öffnet/schließt den Rucksack

X ..... Untersuchen: aktiviert die Tooltips, wenn der Cursor über einem Objekt grün oder gelb ist

J ..... Tagebuch öffnen/schließen

S ..... Zauberbuch öffnen/schließen

F1 - F12 ..... Tastaturkürzel für den Werkzeuggürtel

Esc ..... Beendet den Zauberspruchzielmodus oder den Handmodus. Schließt Bücher und Rucksack. Flucht vom Boot.

⇧ Q ..... Zyklus-Symbolleiste: Schaltet zyklisch durch die Max/Min/Keine-Symbolleistenanzeige

* Einige Objekte können bewegt, aber nicht in Ihr Inventar aufgenommen werden. Ist dies der Fall, wird ein rotes X-Symbol angezeigt, wenn Sie das Objekt über Ihren Rucksack oder Werkzeuggürtel bewegen.

** Der Handmodus wird kurzzeitig aktiviert, wenn ein Objekt gezogen wird. Beim Handmodus steuert der Cursor nicht mehr die Bewegungen des Avatar, sondern ermöglicht das Manipulieren von Objekten.

CURSOR

Die Farbe des Cursors ändert sich je nach Reichweite.

Grün ..... Nahe genug, um das Objekt zu aktivieren, bzw. zu springen.

Gelb ..... Sprünge mittlerer Reichweite können dieser Markierung nahekommen, sie jedoch auch knapp verfehlen. Zaubersprüche wirken auf diese Reichweite.

Rot ..... Große Reichweite, außerhalb der Sprungweite und des Wirkungskreises von Zaubersprüchen.

Blau ..... Angestrebter Zauberspruchmodus, auf ein gültiges Ziel für Spruch warten; mit ESC abbrechen.

WEITERE BEFEHLE

MAUS

Strg I ..... Maus invertieren

KAMERASTEUERUNGEN

Strg Pos 1 ..... Kamera hin

Strg Ende ..... Kamera weg

Strg Bild↑ ..... Hinzoomen

Strg Bild↓ ..... Wegzoomen

Strg Entf ..... Kamera extrem wegzoomen

Strg Einfg ..... Zoom zurücksetzen

Strg ↑ ..... Hoch kippen (nur Handmodus)

Strg ↓ ..... Nach unten kippen (nur Handmodus)

Strg P ..... Screenshot aufnehmen

M ..... Kurzzeitig erste Person

BENUTZEROBERFLÄCHE

ANZEIGEN

LEBENSPUNKTE

Maß der verbleibenden Lebenskraft.

MANA

Maß der verbleibenden Magie.

WAFFE

Stärke der Waffe, mit der Sie ausgerüstet sind. Wenn eine Waffe über magische Kräfte verfügt, erscheint unter der Leiste ein Symbol.

RÜSTUNG

Stärke der Rüstung insgesamt, mit der Sie ausgerüstet sind. Wenn eine Rüstung über magische Kräfte verfügt, erscheint unter der Leiste ein Symbol.

LUFTRESERVEN

Stand der Atemluft. Wenn die Luftreserven zu Ende sind, ertrinkt der Avatar. Je tiefer das Wasser, desto schneller werden die Luftreserven verbraucht. Manche Gewässer sind so tief, daß die Luftreserven auch abnehmen, selbst wenn Sie an der Oberfläche schwimmen. Um diese Bereiche zu überqueren, brauchen Sie ein Schiff oder magische Hilfe.

KOMPASS

Der Pfeil geht in die Richtung, in die der Avatar blickt.

GOLD

Zeigt auf dem Rucksack an, wieviel Goldstücke der Avatar hat.

RUCKSACK

In den Rucksack passen bis zu 20 Objekte.

WERKZEUGGÜRTEL

Jeder der 12 Speicherplätze im Werkzeuggürtel kann mit der entsprechenden Funktionstaste aktiviert werden. Hier können Objekte und Zauberspruchsymbole aufbewahrt werden.

ZAUBERBUCH

Wenn Sie auf diese Funktion klicken, wird das Zauberbuch geöffnet, in dem alle Zaubersprüche, Rituale und ein Zauberglossar aufgeführt sind.

TAGEBUCH

Wenn Sie auf diese Option klicken, wird das Tagebuch geöffnet. Es enthält Informationen über den Status und Optionen. Das Tagebuch enthält außerdem die Ultima-Geschichte und ein Bestiarium. Hier laden und speichern Sie ein Spiel.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ÜBER DAS ZAUBERBUCH

ZAUBERSPRÜCHE AUSFÜHREN

VOM ZAUBERBUCH AUS:

Öffnen Sie die entsprechende Seite des Zauberbuchs. Linksklicken Sie auf das entsprechende Zauberspruchsymbol. Das Zauberbuch wird geschlossen, und der Zauberspruch ausgeführt. Wenn der Spruch ein Ziel braucht, wird der Cursor blau, während auf die Auswahl des Ziels gewartet wird. Wenn sich der blaue Cursor über dem gewünschten Ziel befindet, drücken Sie die linke Maustaste, um den Zauberspruch auszuführen. Mit ESC beenden Sie diesen Modus.

VOM WERKZEUGGÜRTEL AUS:

Die Zauberspruchsymbole im Zauberbuch können auch auf Ihren Werkzeuggürtel gezogen werden. Um die Zaubersprüche auszuführen, drücken Sie die Funktionstaste für den gewünschten Zauberspruch, um ihn an der Cursorposition zu aktivieren.

Vergessen Sie nicht, Ihren Mana-Anzeige zu überprüfen. Wenn Sie nichtlineare Zaubersprüche verwenden, kostet Sie das Mana. Je höher der Zauberspruchkreis, desto mehr Mana kostet ein Spruch. Dauersprüche verwenden Mana, bis der Spruch wieder angewandt wird (aufgehoben wird) oder das Mana aufgebraucht ist.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN ÜBER DAS TAGEBUCH

EIN SPIEL LADEN UND SPEICHERN

Damit können Sie ein Spiel laden und speichern und ein neues Spiel starten.

TAGEBUCH

Im Tagebuch werden wichtige Informationen eingetragen, die Sie während des Spiels erhalten.

STATUS

Zeigt statistische Informationen über den Avatar an.

OPTIONEN

Hier können Sie Spieleinstellungen vornehmen.

Entfernung zu sichtbaren Gegenständen.

Steuert, wie schnell Objekte in der Welt dargestellt werden.

Detaildarstellung.

Steuert, wie weit in die Ferne das Terrain abgebildet wird.

Beschreibung von Sichtweiten (Clipping Planes)

Es gibt zwei Sichtweiten (Clipping Planes), eine für das Terrain und eine für Objekte. Wenn Sie die Terrain-Sichtweite verlängern, können Sie weiter zum Horizont sehen. Die Objekt-Sichtweite steuert, wie schnell die Objekte in der Welt angezeigt werden. Je kürzer die Sichtweite, desto besser die Leistung. Je weiter sie in die Ferne reicht, desto detailfreudiger ist sie.

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal installieren, versucht der Computer, das optimale Gleichgewicht zwischen Leistung und Detailtreue zu bestimmen. Wenn Sie die Werte zurücksetzen, nachdem Sie sie geändert haben, verwendet der Computer wieder diese Einstellungen.

Dialog:

Nur Text – Bei Gesprächen mit NPCs wird nur Text auf dem Bildschirm angezeigt.

Nur Stimmen – NPCs verwenden Sprachaufzeichnungen, um mit Ihnen zu sprechen. Der einzige Text, der angezeigt wird, sind die Antwortoptionen für den Avatar.

Text u. Stimmen – Sowohl Text und Sprache werden bei Gesprächen verwendet.

Avatar-Stimme an/aus – Ist diese Option markiert, sagt der Avatar die ausgewählten Antworten.

Leistung gegenüber Qualität

Damit können Sie weitere Spieloptionen einstellen, um das Spiel zu beschleunigen oder die Qualität zu verbessern.

Sound-Optionen

Soundeffekt-Lautstärke – Damit stellen Sie die Lautstärke für Ihre Spielgeräusche ein.

Musiklautstärke – Damit wird die Lautstärke der Musik eingestellt.

Lautstärke der Stimmen – Damit stellen Sie die Lautstärke für Gespräche im Spiel ein.

RUCKSACK

PLÄTZE

Jedes Objekt/Zauberspruchsymbol benötigt einen Speicherplatz.

TASCHEN

Jede Tasche hat 9 Speicherplätze. Taschen können nicht in eine andere Tasche gesteckt werden.

KARTE

Zeigt die Karte von Britannia an. Wenn Sie einen Sextanten besitzen, wird die Position des Avatar mit einer roten Stecknadel markiert.

PFEILE

Anzahl der Pfeile im Köcher.

ZAUBERBUCH

Wenn Sie darauf klicken, wird das Zauberbuch geöffnet.

TAGEBUCH

Wenn Sie darauf klicken, wird das Tagebuch geöffnet.

STATISTIK

Jede Statistik hat 4 Stufen. Der Avatar beginnt das Spiel auf Stufe 1 jeder Statistik. Diese ändert sich während des Spiels.

Die vier Statistikwerte sind: Intelligenz, Stärke, Geschick und Waffen.

Hier eine Übersicht, wie sich diese Werte auf Ihr Spiel auswirken:

INTELLIGENZ

Wirkt sich auf Ihre Mana-Stufe und die Wirkung Ihrer Zaubersprüche aus.

Die vier Intelligenzstufen sind: Einfältig, Klug, Geistvoll und Genie.

STÄRKE

Wirkt sich auf Schäden, Lebenspunkte und Verteidigung aus.

Die vier Stufen sind: Schwach, Stark, Kraftvoll und Heldenhaft.

GESCHICK

Wirkt sich auf die Geschicklichkeit im Umgang mit Waffen aus.

Die vier Geschickstufen sind: Ungeschickt, Behende, Geschickt und Bewandert.

WAFFEN

Jeder der fünf Waffentypen verfügt über vier Bewegungen. Der Avatar beginnt das Spiel mit Stufe 1 bei allen Waffentypen. Training ist die einzige Möglichkeit, eine Waffenstufe weiter zu kommen. Die fünf Waffentypen sind: Fäuste, einhändige Waffen, zweihändige Waffen, Stabwaffen und Bogen.

GIFT

Wenn der Avatar vergiftet wird, wird das Bild verzerrt, und ein Teil seiner Gesundheitsleiste wird grün. Wenn er nicht geheilt wird (über ein Gegengift, einen Zauberspruch oder auf andere Art und Weise), verfällt seine Gesundheit langsam, bis der grüne Bereich verschwunden ist. Wenn der grüne Bereich die ganze Gesundheitsleiste des Avatar füllt, bedeutet dies seinen Tod.

BÜCHER/SCHRIFTROLLEN/NOTIZEN

Klicken Sie auf ein Buch, eine Schriftrolle oder eine Notiz, um sie zu öffnen. Rechtsklicken Sie irgendwo auf den Bildschirm, um sie zu schließen. Um die Seite eines Buches umzublättern, klicken Sie auf die Ecke oben links oder rechts auf der Seite. Wenn Sie auf das Lesezeichen linksklicken, kehren Sie zur 1. Seite zurück.

AUSRÜSTUNG/PANZERUNG/WAFFEN/OBJEKTE

Panzerung, Waffen, Schilde und Laternen/Fackeln sind Objekte, mit denen Sie sich ausrüsten können.

Wenn Sie ein Objekt auf den Avatar ziehen, wird er damit ausgerüstet. Wenn er bereits mit einem anderen Objekt ausgerüstet ist, geht das alte in das Inventar des Avatar. Um ein Objekt zu entfernen, mit dem der Avatar ausgerüstet ist, schalten Sie auf Handmodus und ziehen das Objekt per Klicken und Ziehen vom Avatar. Manche Objekte müssen mit beiden Händen verwendet werden.

VERWENDEN EINES OBJEKTS

Linksklicken Sie auf ein Objekt, um es zu verwenden.

AUFNEHMEN UND ABLEGEN VON OBJEKTEN

Durch Linksklicken und Ziehen wird ein Objekt aufgehoben. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, legen Sie das Objekt ab. Einige Objekte können bewegt, aber nicht in Ihr Inventar aufgenommen werden. Ist dies der Fall, erscheint ein rotes X, wenn Sie das Objekt über Ihren Rucksack oder Werkzeuggürtel ziehen.

KOMMUNIKATION MIT NPCs

Linsklicken Sie auf die Person, mit der Sie sprechen möchten. Wenn die Person etwas zu sagen hat, schalten Sie automatisch auf Gesprächsmodus. Um zu antworten, setzen Sie den Cursor auf die gewünschte Antwort und klicken mit der linken Maustaste. Wenn Sie sich im Gesprächsmodus befinden, sind die meisten anderen Spielfunktionen gesperrt.

EINKAUFEN

Viele Kaufleute bieten Ihnen Waren an. Nachdem Sie gefragt haben, ob Sie die Waren begutachten können, entscheiden Sie sich möglicherweise zum Kauf. Ein Kauftextdialog wird neben den Waren angezeigt, deren Kauf Sie erwägen. Klicken Sie auf [+], um die Anzahl der Gegenstände zu erhöhen, die Sie kaufen möchten. Um die Anzahl zu verringern, klicken Sie auf [-]. Mit Hilfe der Pfeilsymbole bewegen Sie sich per Bildlauf durch eine Liste der zum Verkauf angebotenen Waren. Der Preis für alle Gegenstände wird im Gesamtpreisfeld angezeigt. Klicken Sie auf das rote Siegel, um die Gegenstände zu kaufen. Solange Sie genug Gold haben, gehen die Objekte in Ihr Inventar. Wenn Sie nicht mehr genug Gold haben, müssen Sie einige der Objekte von Ihrer Einkaufsliste streichen. Sie können Gegenstände auf die gleiche Art und Weise verkaufen.

HINWEIS: Kaufleute kaufen nur Gegenstände, die ihnen nützlich sind. Nur weil Sie etwas verkaufen wollen, heißt das noch lange nicht, daß jemand den Gegenstand kauft. Planen Sie gut, damit Sie immer genug Gold zum Kauf des Benötigten haben, ohne etwas verkaufen zu müssen.

CREDITS - MITWIRKENDE

ORIGIN

Regisseur: Richard Garriott

Ausführender Produzent: Jeff Anderson

Leitender Produzent: Eric Lux

Leitender Programmierer: Bill Randolph

Programmierer: David Aldridge, Todd Hayes, Herman Miller, Jim Short, Gary Smith, Chuck Zoch, Jason Maltzen, Steve Muchow, Hassan Archer, Michael Morlan

Leitung des Spieldesigns: Seth Mendelsohn

Designer: Myque Ouellette, Matt Crump, Amy Sage, Rand VanFossen, Dina Mastbaum, Mitch Burton, Gary Smith, Brian Martin

Leitender Grafiker: Scott Jones

Grafikmanagement: Jennifer Davis, Beverly Garland, Andy Hoyos

Grafiker: Scott Wetterschneider, Michael Morlan, Art Wong, Joe Rabbit, Victor Meinert, Bob Frye, Bren Wilson, Kich Ma, Cari Oberstar

Weitere Grafiker: Denis Loubet, Terry Manderfeld, Bruce Lemons, Damon Waldrip, Robert Baldwin, Mark Leon, Pauline Saab, Paul Stankiewicz

Administrative Unterstützung: Michelle Caddel, Pagon Short

Besonderer Dank gilt: Jack Heistand, Jeff Anderson, Gordon Walton, Alex Carloss, Kay Gilmore, Steve Beeman

FILMSEQUENZEN

Autor/Regisseur: Michael Morlan

Storyboards: Jeff Dee, Denis Loubet

Computergrafik: Bob Frye, Bruce Lemons, Mark Leon, Denis Loubet, Terry Manderfeld, Michael Morlan, Pauline Saab, Damon Waldrip, Bren Wilson

Musik: George Oldziey

Soundeffekte/Geräusche: Joe Basquez, Lisa Elliott, Mat Mitchell,

Tontechnik: Joe Basquez

Tonmischung: Mat Mitchell, Stretch Williams

für Blur Studios

Kreative Leitung: Tim Miller

Ausführender Produzent: Stephanie Taylor

Computeranimations-Koordination: Al Shier

Leiter der Computeranimation: Aaron Powell, David Stinnett

Spezialeffektanimation: Steve Blackmon

Computeranimation: Jeremy Cook, Tom Dillon, Sam Gebhardt, Juan Granja, Keith Jensen, Jon

Jordan, Kirby Miller, Eric Pinkel, Tharyn Valavanis, Jeff Weisend

Programmierer: Scott Kirvan

Systemadministrator: Duane Powell

DIALOGE UND ENGLISCHE STIMMEN

Autor: Brian Martin, UA-Designteam

Dialogregie: Seth Mendelsohn, Stretch Williams

Dialog-/Tonschnitt/Design: Joe Basquez, Clark Crawford, Lisa Elliott, Zafer Hamza, Aaron Thibault

Aufnahmetechniker: Stretch Williams, Mat Mitchell

Avatar: J.C. Shakespere

Raven: Edi Patterson

Lord British: Ev Lunnings

Guardian: Bill Johnson

Blackthorn: Doug Forrest

Samhayne: J.P. Shepard

Weitere Sprecher: Tom Byrne, Debra Cole, Adam Dudley, Dale Dudley, Doug Forrest, Raquel Gavia, Bethlyn Gerard, Joey Gibson, Traci Goudie, Jim Grisham, Larry Guillot, Martha Hannah, Dan Jennings, Bill Johnson, David Kroll, Ev Lunnings, Rob Mahoney, Dax Martinez-Vargas, John Meadows, Garry Payne, Audrey Petersen, Eric Peterson, David Quinn, Laurie Raymond, Jessica Robertson, Steve Sanders, J.C. Shakespere, J.P. Shepard, Andrea Sieh, James Steward, Cynthia Wood, Stephanie Woodyard

PRODUKTUNTERSTÜTZUNG/STUDIODIENSTE

Leiter A/V-Dienste: Stretch Williams

Soundeffekte/Musik: Mat Mitchell, Joe Basquez, Clark Crawford, Lisa Elliott, Zafer Hamza, Aaron "t.bone" Thibault

Videoschnitt: Shane Metcalf

QUALITÄTSSICHERUNG

Managerin Qualitätssicherung: Marie Williams

Leiter Qualitätssicherung: Timothy Bell

Stellvertretender Leiter Qualitätssicherung: Brett Bonner

Tester: Rick Holtrop, Chris Launius, Jon Shelus, Stephen VanWambeck, Todd Wachhaus

Weitere Tester: Todd Raffray, Rhea Shelley, Kyle Drewke, Stacy Davidson, Brandon Salinas

LOKALISIERUNG

Lokalisierungsleitung: Christina Vollmer

Lokalisierungskoordination Französisch: Jean-Luc Chabrier

Übersetzer Französisch: Jean-Claude Ducerf, Patrice Madesclaire, Nathalie Marlier, Claire Nicolas

Französisches Audio: Knockin' Boots Productions, Paris

Sprachtester Französisch: Laurent Gibert, Gregory Touilliez

Übersetzer Deutsch: Frank Dietz, Ruth Germann-Ford, Christoph Niedermair, Claudia Kellersch, Susanne van Eyl

Deutsches Audio: toneworx GmbH, Hamburg

Sprachtester Deutsch: Frank Goerdes, Torsten Sturm

MARKETING

Produktmanager: Matt Orlich

Kommunikationsleiter: David Swofford

Leitende Assistentin: Anissa Housley

Manager für Grafikdienste: Tonda Mueller

Online-Community-Manager: Carly Staehlin

Online-Community-Koordinator: Jonathan Hanna

Ultima IX Web Forum-Hosts: Alexander Beckers, Rusty Bentley, Curtis Dickinson, Chris Finch, Dirk Jacobs, William Jost, Robin Sharma

WEB-GRUPPE

Gruppenleiter, künstlerische Leitung: Joel Shively

Leitender Programmierer: Chris Graf

Produktionsgrafik: Chris Savio

Programmierer, Multimedia: Seth Scoville

Programmierer: Dan Buckler

VERPACKUNG UND DOKUMENTATION

Verpackungsdesign: Ellis Richardson

Künstlerische Leitung Verpackung: Tonda Mueller, Scott Jones

Illustration: Denis Loubet

Design/Layout Dokumentation: Tonda Mueller

ELECTRONIC ARTS

Autor Tagebuch und Zauberbuch: Steve Olson

Lektorat Tagebuch und Zauberbuch: Ede Clarke

Autor Installationsanleitung und Tastaturbefehlsübersicht: Ede Clarke

Verpackungstext: Ede Clarke, Matt Orlich

Kundenqualitätskontrolle: Jacob Fernandez, Benjamin Crick, Dave Knudson, Andrew Young, Darryl Jenkins, Tony Alexander, Micah Pritchard

Besonderer Dank gilt: Tonda Mueller und Steve Olson für ihre Geduld, Ausdauer und ihre hohen Qualitätsansprüchen.

HINWEIS

Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an dem hier beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Das vorliegende Handbuch und die darin beschriebene Software unterstehen dem Urheberrecht. Alle Rechte vorbehalten. Das Handbuch oder die darin beschriebene Software dürfen weder ganz noch auszugsweise kopiert, vervielfältigt, in andere Sprachen übersetzt oder in elektronische oder maschinenlesbare Form gebracht werden, es sei denn, es wurde vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Electronic Arts Limited, PO Box 835, Slough, Berks. SL3 8XU, England eingeholt.

GARANTIE

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Pascalstr. 6

52076 Aachen

Ebenso kann die Software beim Händler umgetauscht werden, bei dem das Produkt gekauft wurde.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

HOTLINE

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland:	0190/57 23 33 (1,21 DM/min)
Für die Schweiz:	0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.
Für Österreich:	0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software und Dokumentation © 1999 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Ultima, ORIGIN und das ORIGIN-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Electronic Arts und das Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

ORIGIN ist ein Tochterunternehmen von Electronic Arts™.

Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation. Microsoft, Windows, DirectX, DirectDraw und DirectSound sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Voodoo Rush ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.